

# ELEVEN

FOOTBALL MANAGER GIOCO DA TAVOLO

## REGOLAMENTO

*Null'altro al mondo crea una tale passione nei tifosi: rivolte quando si perde, esultanze quando si vince. La tattica, l'atletismo, lo spettacolo che si svolge sul campo è ineguagliabile. Il calcio, il gioco del pallone, comunque lo si chiami, è il più grande sport del mondo.*

**ELEVEN**, undici: questo è il numero di calciatori che schiererete sul terreno di gioco. I calciatori nella vostra squadra faranno la differenza tra le squadre migliori e le peggiori. Tutti sanno che per essere i migliori del campionato, non basta una grande squadra... serve anche un manager incredibile!

**ELEVEN** è un gioco di strategia ambientato nel mondo dello sport. Il vostro compito è quello di gestire e far crescere il vostro club nel corso di un'intera stagione, superando gli avversari. Gestite le risorse del club, trasferite e allenare calciatori, ingaggiate nuovo staff, firmate contratti con gli sponsor ed expandete il vostro stadio. Quando arriva il giorno della partita dovete farvi trovare pronti! La vostra strategia e lo spirito di squadra vi aiuteranno a farvi scrivere indimenticabili pagine di storia del calcio!

**Siete pronti al calcio d'inizio?**



## INDICE DEI CONTENUTI

- **COMPONENTI 2**
- **PREPARAZIONE 4**
  - » AREA TRASFERIMENTI 4
  - » PLANCE DEI GIOCATORI 6
  - » PLANCIA CAMPIONATO 10
- **PANORAMICA DI GIOCO 11**
- **OBIETTIVO DEL GIOCO 11**
- **COME SI GIOCA 12**
  - » LUNEDÌ 12
    - PRODUZIONE 12
    - INCONTRO DIRIGENZA 13
  - » MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ 14
    - ACQUISTA UN CALCIATORE O UN GIOVANE 15
    - VENDI UN CALCIATORE O UN GIOVANE 16
    - INGAGGIA UN MEMBRO DELLO STAFF 17
    - FIRMA CON UNO SPONSOR 18
    - INVESTI NELLE INFRASTRUTTURE DELLO STADIO O NEGLI UFFICI 19
    - USA LE CARTE AZIONE 19
- » GIORNO DELLA PARTITA 20
  - PREPARATI PER LA PARTITA 20
  - RISOLVI LA PARTITA 21
  - VERIFICA IL RISULTATO DELLA PARTITA 24
- **FINE DELLA SETTIMANA 25**
- **FINE DELLA PARTITA 26**
- **REGOLE ADDIZIONALI 27**
  - » INFORTUNI 27
  - » MANTENIMENTO 27
  - » EFFETTI PRIMA E DOPO LA PARTITA 27
  - » CARTE OBIETTIVO 27
  - » MAZZO AVVERSARI 28
  - » SOSPENSIONE 28
  - » CARTE TATTICA 28
  - » SEGNALINI PUNTI VITTORIA 28
- **MODALITÀ SOLITARIO 29**
- **RIASSUNTO REGOLE 30**
- **RINGRAZIAMENTI 32**



# MATERIALE DI GIOCO

## 88 INDICATORI RISORSA:



**1** PLANCIA CAMPIONATO



**28** INDICATORI BUDGET



**20** INDICATORI TIFOSI



**20** INDICATORI OPERAZIONE



**20** INDICATORI FITNESS



**1** DADO A DODICI FACCE



**20** SCHEDE SCENARIO  
FRONTE-RETRO



**12** SEGNALINI FORZA  
FRONTE-RETRO



**10** SEGNALINI INFORTUNIO



**10** SEGNALINI PROVVEDIMENTO



**24** SEGNALINI PUNTI VITTORIA  
FRONTE-RETRO

## 62 CARTE CALCIATORE



**36** CALCIATORI STANDARD



**18** GIOVANI



**8** VETERANI



**12** CARTE TATTICA



**12** CARTE OBIETTIVO



**16** CARTE DIRIGENTE



**36** CARTE STAFF



**36** CARTE SPONSOR



**36** CARTE INCONTRO DIRIGENZA



**64** CARTE AVVERSARIO



**3** DADI AVVERSARIO



**16** INDICATORI SQUADRA AVVERSARIA



**8** SEGNALINI PROMEMORIA



**8** SEGNALINI MULTIPLICATORE



**1** INDICATORE DI LIVELLO

# COMPONENTISTICA

PER OGNI GIOCATORE (4 SET)



**28** SEGNALINI  
INFRASTRUTTURA STADIO



**3** SCHEDE  
SCENARIO  
FRONTE-RETRO

| ELEVEN                |  |  |  |  |
|-----------------------|--|--|--|--|
| PLANCIA CAMPIONATO    |  |  |  |  |
| SEGNALINI             |  |  |  |  |
| STAFF                 |  |  |  |  |
| INFRASTRUTTURE STADIO |  |  |  |  |
| UFFICIO               |  |  |  |  |
| SOSPENSIONE           |  |  |  |  |
| TOTALE                |  |  |  |  |

**1** BLOCCHETTO  
SEGNAPUNTI



**4** PLANCE  
PARTITA  
1 PER GIOCATORE



**4** PLANCE  
STADIO  
1 PER GIOCATORE



**4** PLANCE  
CLUB  
1 PER GIOCATORE



**16** INDICATORI  
STATISTICA  
4 PER GIOCATORE



**52** INDICATORI  
MAGLIA  
13 PER GIOCATORE



**4** SEGNALINI EMBLEMA SQUADRA  
1 PER GIOCATORE



**24** INDICATORI PUNTEGGIO/MANTENIMENTO/UFFICIO  
6 PER GIOCATORE



**4** INDICATORI SQUADRA  
1 PER GIOCATORE



**4** DADI A SEI FACCE  
1 PER GIOCATORE

**NOTA:** indicatori e segnalini sono illimitati. Se in qualsiasi momento della partita dovessero finire, usate i segnalini Moltiplicatore o dei loro sostituti. Se tutte le carte di un mazzo finiscono, mescolate la pila degli scarti corrispondente e formate un nuovo mazzo.

**NOTA:** Durante il gioco troverete la parola chiave "Partita". Quando la parola è scritta in maiuscolo indicherà quella in campo, dove si affronteranno i ventidue calciatori. Quando "partita" è scritto in minuscolo, invece, denota la vostra sessione al gioco da tavolo. Nei testi di ambientazione, invece, "partita" sarà scritto sempre in minuscolo.

# PREPARAZIONE: AREA TRASFERIMENTI

## ★ AREA TRASFERIMENTI ★

L'Area Trasferimenti viene posizionata al centro ed è comune a tutti i giocatori. Qui si trovano tutti i calciatori, i membri dello staff e gli sponsor disponibili. Preparate l'Area Trasferimenti come segue:

1. Dividete le carte Calciatore in 3 differenti mazzi: il mazzo Veterani, il mazzo Giovani e il mazzo Calciatori. Mescolate il mazzo Calciatori e posizionatele vicino all'Area Trasferimenti con il lato non allenato a faccia in su (guardate la nota qui sotto). Pescate 5 carte Calciatore e posizionatele con il lato non allenato a faccia in su nella riga superiore dell'Area Trasferimenti.
2. Mescolate il mazzo Giovani e posizionatele con il lato non allenato a faccia in su vicino all'Area Trasferimenti. Per il momento mettete da parte il mazzo Veterani.
3. Prendete il mazzo Staff, cercate e distribuite casualmente 1 carta Primo Allenatore a ogni giocatore. Mescolate le restanti carte Staff contrassegnate con il simbolo corrispondente al numero di giocatori che prendono parte alla partita, e rimettete le carte avanzate nella scatola. Posizionate il mazzo Staff sotto al mazzo Calciatori. Pescate 5 carte Staff e posizionatele a faccia in su nella fila centrale dell'Area Trasferimenti.
4. Mescolate il mazzo Sponsor e posizionatele immediatamente sotto al mazzo Staff. Pescate le prime 5 carte Sponsor e posizionatele a faccia in su nella fila più bassa dell'Area Trasferimenti.
5. Mescolate e posizionate il mazzo Incontro Dirigenza vicino all'Area Trasferimenti.
6. Mescolate e posizionate il mazzo Tattica vicino all'Area Trasferimenti.
7. Mescolate e posizionate il mazzo Obiettivi vicino all'Area Trasferimenti.
8. Dividete le carte Avversario in 4 differenti mazzi in base alla categoria. Posizionatele a faccia in giù vicino all'Area Trasferimenti.
9. Posizionate gli indicatori Risorsa, i segnalini Punti Vittoria, i segnalini Infortunio, i segnalini Provvedimento, i segnalini Forza e Debolezza, i segnalini Promemoria, i segnalini Infrastruttura Stadio e il dado a dodici facce vicino all'Area Trasferimenti, così da formare una Riserva.
10. Il giocatore che più recentemente ha segnato un gol diventa il Primo giocatore e riceve l'indicatore di Livello.

**NOTA:** Le carte Calciatore hanno un fronte e un retro. Si pescano e ottengono carte sempre dal lato non allenato. Quando un calciatore è allenato, girate la carta sul lato allenato.



Questo simbolo indica il lato allenato della carta.

Ora avrete 15 carte visibili e 4 mazzi: Giovani, Calciatori, Staff e Sponsor. Lasciate dello spazio utile a formare la pila degli scarti per ogni tipo di carta.



3+

Le carte contrassegnate con il questo simbolo sono usate esclusivamente nelle partite a 3 o 4 giocatori.

# PREPARAZIONE: AREA TRASFERIMENTI

**1** Player cards: **3** (Goalkeeper), **68** (Defender), **2** (Defender), **8** (Defender), **6** (Goalkeeper).

**2** Player cards: **1** (Goalkeeper), **3** (Goalkeeper), **1** (Goalkeeper), **3** (Goalkeeper).

**3** Player cards: **Chloe Davies** (Midfielder), **Charles Simpson** (Midfielder), **Jenny Pedersen** (Midfielder), **Tom Gray** (Midfielder), **Lin Lee** (Midfielder).

**4** Advertisements: **TANGERINE CHEESE**, **PROBABLY PIES**, **FOOTBALL INSIDERS**, **CAT FOOD Superium**, **SCHWING! CASSETTES**.

**5** Club card: **RESDOCONTO DELLO SCOUT NORTHDALE TOWN** (GIOCANO CON IL 4-2-4).

**6** Club card: **RESDOCONTO DELLO SCOUT DOWNTOWN UNITED** (GIOCANO CON IL 4-4-2).

**7** Club card: **RESDOCONTO DELLO SCOUT STEELCHESTER FC** (GIOCANO CON IL 4-2-2).

**8** Club card: **RESDOCONTO DELLO SCOUT PORT EAST** (GIOCANO CON IL 4-4-2).

**9** Tokens: **TRIBUNA #3**, **TRIBUNA #4**, **PUBBLICITA' #3**.

**10** Blue card.

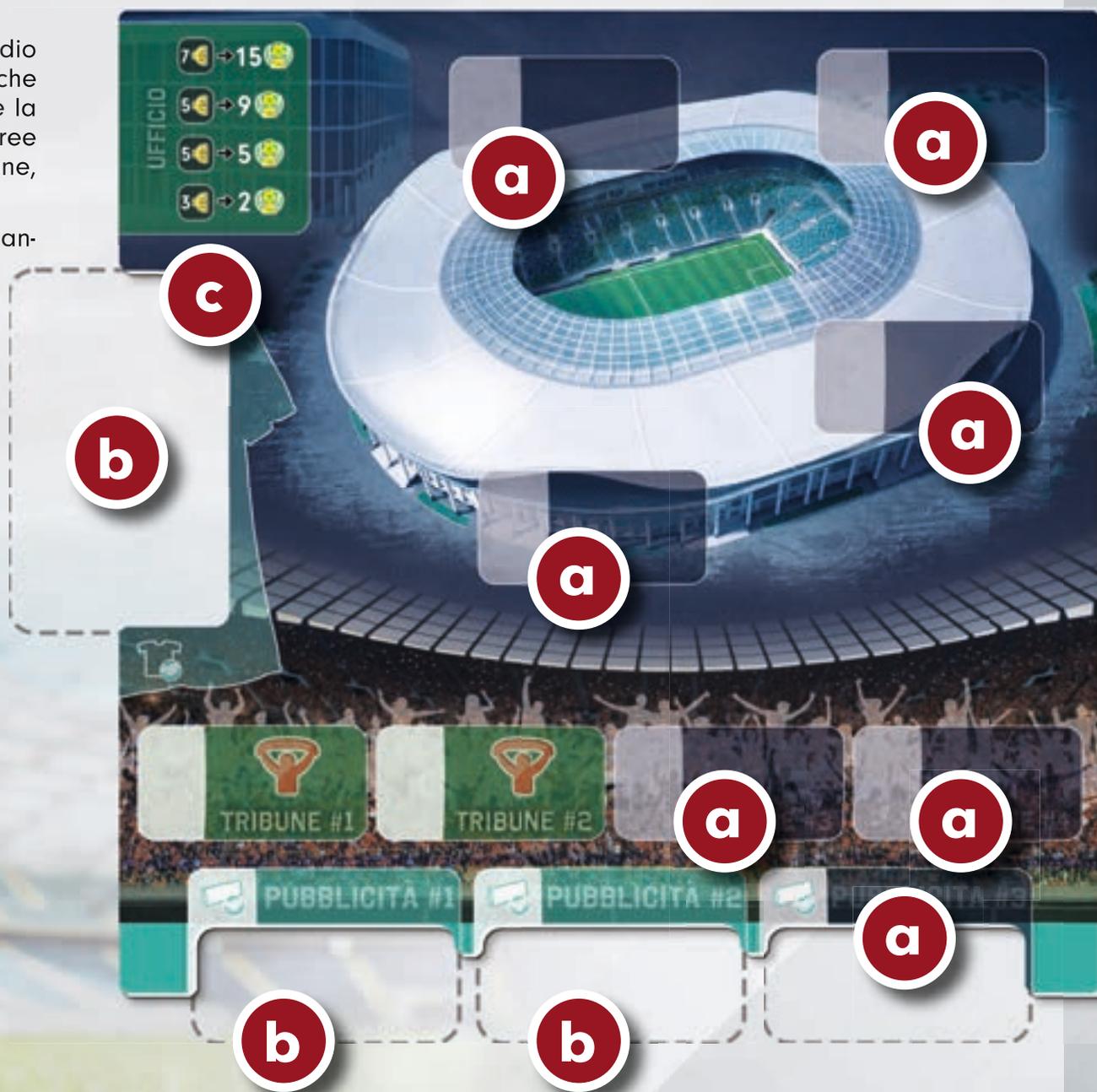
# PREPARAZIONE: PLANCE DEI GIOCATORI (PLANCIA STADIO)

## ★ PLANCE DEI GIOCATORI ★

Possedete 3 plance che rappresentano il vostro club e le azioni che potete svolgere per svilupparlo. Ogni giocatore posiziona le plance Stadio, Club e Partita davanti a sé, da sinistra a destra, e le prepara seguendo i seguenti passaggi:

### 1. Plancia Stadio:

- Gli spazi per i segnalini Infrastruttura Stadio rimangono vuoti (a eccezione di quelli che contengono i segnalini stampati). Durante la partita, questi spazi rappresentano le aree dove poter costruire Miglioramenti, Tribune, e così via.
- Gli spazi Sponsor Pubblicità e Divisa rimangono vuoti a loro volta. Durante la partita posizionerete qui le carte dei contratti firmati con gli sponsor.
- Posizionate l'indicatore Ufficio sotto il tracciato Ufficio.



# PREPARAZIONE: PLANCE DEI GIOCATORI (PLANCIA CLUB)

## 2. Plancia Club:

- Il Primo giocatore posiziona l'indicatore Settimana sullo spazio di Lunedì. Gli altri giocatori saltano questo passaggio.
- Posizionate gli indicatori Statistica sul secondo spazio di ogni tracciato.
- Mescolate il mazzo Dirigente e distribuite 4 carte Dirigente a ogni giocatore. I giocatori effettuano un draft di carte scegliendo 1 dirigente e passando i restanti 3 al giocatore alla propria sinistra. A questo punto i giocatori scelgono un altro dirigente tra i 3 che sono stati loro passati, e passano di nuovo i 2 non scelti. Infine, ogni giocatore sceglie un terzo dirigente tra i 2 ricevuti, e scarta la carta rimanente. Ora tutti i giocatori rivelano le loro carte Dirigente e applicano i bonus (se ce ne sono). Muovete gli indicatori Statistica in accordo con le icone mostrate sulle carte Dirigente. Rimettete nella scatola le carte Dirigente avanzate.



### 1. Nome della Carta

**2. Descrizione:** Testo narrativo che descrive la personalità del personaggio. Questo testo non influisce sul gioco.

**3. Risultati del dado:** Le priorità del dirigente. Il dado giallo rappresenta il denaro, lo sviluppo dello stadio e la trattativa con gli sponsor. Il dado blu rappresenta l'interesse verso i calciatori, i giovani, le tattiche e la condizione atletica della squadra. Il dado rosso rappresenta i tifosi, lo staff e le operazioni.

**4. Cambiamenti nei livelli delle Statistiche:** Gli effetti da applicare dopo aver scelto e rivelato la carta Dirigente.

**5. Abilità del dirigente:** L'abilità speciale del dirigente, che può comprendere bonus immediati, azioni aggiuntive da svolgere durante la partita o funzioni speciali.

*I vostri dirigenti hanno un grosso impatto sulla partita, sceglierli con attenzione!*

**NOTA:** Quando dovete muovere un indicatore Statistica sopra al 5, guadagnate la relativa risorsa e non muovete l'indicatore. Quando dovete muovere un indicatore Statistica sotto l'1, scartate la relativa risorsa (se non avete la relativa risorsa da scartare, non succede nulla).

- Posizionate la vostra carta Primo Allenatore sotto la vostra plancia Club con uno qualsiasi dei lati a faccia in su (l'unica differenza è la rappresentazione visiva dell'allenatore).



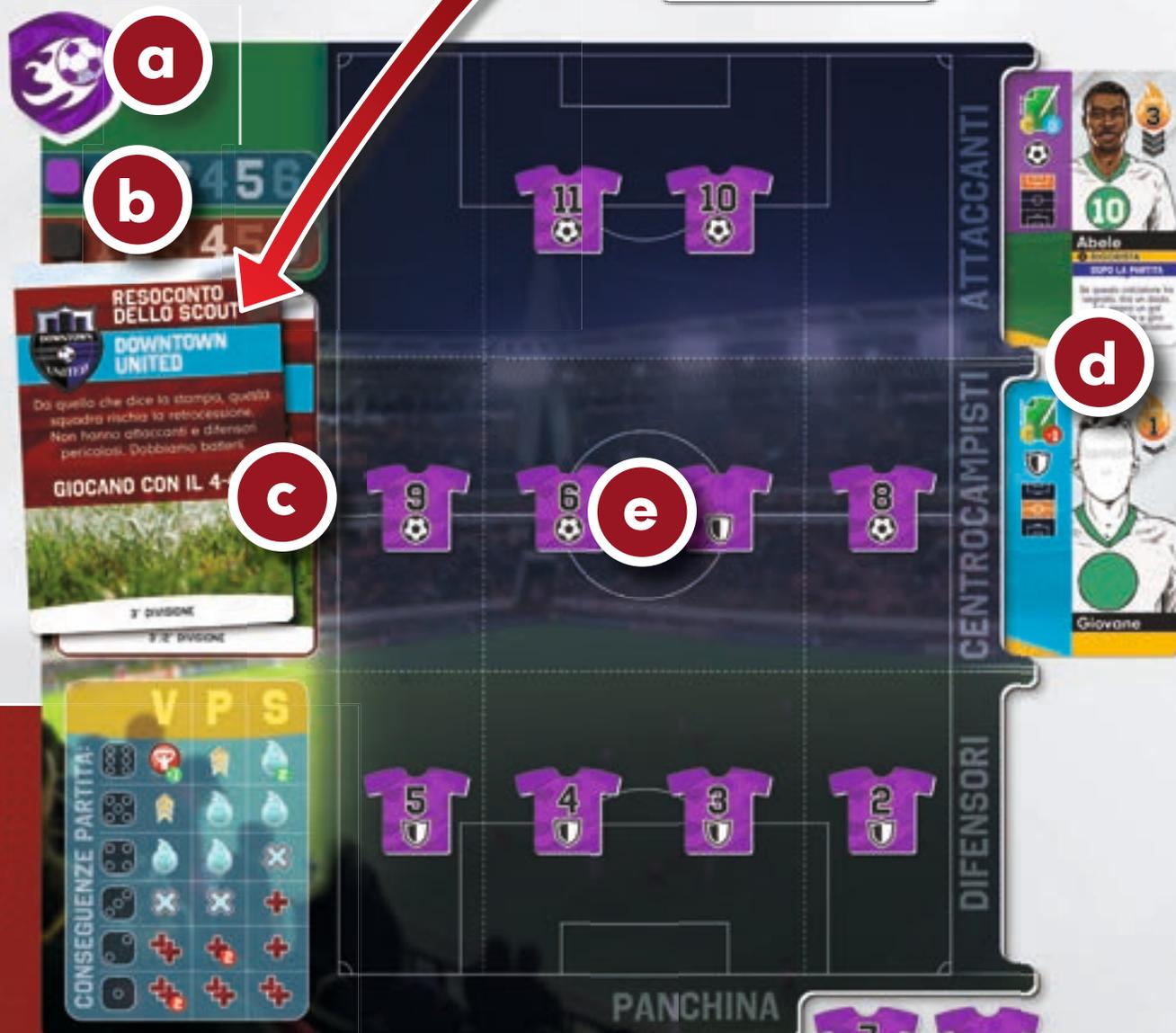
# PREPARAZIONE: PLANCE DEI GIOCATORI (PLANCIA PARTITA)

## 3. Plancia Partita:

- Posizionate il segnalino Emblema Squadra nell'angolo in alto a sinistra della plancia.
- Posizionate il segnalino Punteggio sullo spazio 0 del tracciato Risultato della Partita.
- I giocatori decidono insieme in quale divisione vogliono giocare. A quel punto pescano, dal mazzo della divisione scelta, 3 carte Avversario casuali con Emblemi Squadra differenti - rappresentati nell'angolo in alto a sinistra della carta. Posizionate 3 carte Avversario avanzato sulla plancia Partita e a seguire 3 carte Avversario base sopra di esse (esempio: nella terza Divisione ci saranno 3 Avversari avanzati contrassegnati con "3<sup>a</sup>/2<sup>a</sup> Divisione" sotto a 3 Avversari base "3<sup>a</sup> Divisione").

Il mazzo Avversario è descritto nel dettaglio a pagina 28.

- Pescate 1 carta Veterano e 1 carta Giovane e posizionatele sul lato destro della plancia Partita in accordo con l'icona  presente sulla carta.
- Posizionate 10 indicatori Maglia sul campo con il lato  visibile. Se necessario, girate gli indicatori Maglia in base alle icone () sulle vostre carte Calciatore iniziali. Poi, girate gli indicatori Maglia rimanenti con i numeri più bassi sul lato  fino ad avere esattamente 5  e 5 . Posizionate i 3 indicatori Maglia rimanenti sul lato che preferite nell'area della Panchina. Il portiere non è rappresentato da una Maglia, perché resterà sempre fisso in porta per tutta la durata della Partita e non si muoverà sul campo.



**NOTA:** Ogni giocatore possiede un set di 13 indicatori Maglia. 10 hanno un numero stampato sopra, 3 no. Usate gli indicatori Maglia senza numero quando avete carte Calciatore con un numero superiore all'11 o giovane (queste carte non hanno stampato un numero Maglia). Se ingaggiate un calciatore il cui indicatore Maglia è in Panchina, scambiatelo (e giratelo se necessario) con un indicatore Maglia senza la corrispondente carta Calciatore.

Il campo consiste in 9 Zone divise in 5 Sezioni: Difensori Centrali, Centrocampisti Centrali, Attaccanti Centrali, Fascia Sinistra e Fascia Destra. Durante la Partita, potete avere 1-3 calciatori nella Zone Centrali e fino a 1 calciatore in ciascuna delle Zone della Fascia.

# PREPARAZIONE: PLANCE DEI GIOCATORI (PLANCIA PARTITA), ALTRI COMPONENTI

**ESEMPIO:** Le vostre carte Calciatore di partenza contengono un centrocampista veterano (Maglia #6, ) e un giovane attaccante (senza numero, ). Dovete posizionare l'indicatore Maglia #6 con il  a faccia in su e l'indicatore Maglia senza numero con il  sul campo.



**ESEMPIO:** All'inizio della partita possedete 2 calciatori, 4 Infrastrutture Stadio (2 Tribune e 2 Pubblicità) e un Primo Allenatore. Uno dei vostri dirigenti vi fornisce una carta Calciatore aggiuntiva. Per questo motivo, la posizione di partenza dei vostri tracciati Mantenimento sarà 3, 4 e 1 come mostrato nell'immagine.

## 4. Altri componenti:

- Ogni giocatore pesca 2 carte Obiettivo, le guarda, e ne tiene 1 scartando l'altra. Potete guardare la carta scelta tutte le volte che volete, ricordandovi di tenerla segreta agli altri giocatori (per maggiori dettagli, guardate pagina 27).
- Ogni giocatore pesca 1 Tattica Base dal mazzo Tattica. Mescolate le restanti carte Tattica (per maggiori dettagli, guardate pagina 28).
- Ogni giocatore posiziona il proprio dado a sei facce sotto le sue plance, formando una Riserva personale.



- Ogni giocatore posiziona i suoi indicatori Mantenimento sui tracciati Mantenimento. In base alle carte Dirigente scelte, la posizione può differire tra i vari giocatori (guardate l'esempio sottostante).



# PREPARAZIONE: PLANCIA CAMPIONATO

## ★ PLANCIA CAMPIONATO ★

La plancia Campionato è dove muoverete gli indicatori del vostro club e degli avversari per indicare vittorie e sconfitte di tutti i team. Guadagnate Punti Vittoria (🏆) in base alla posizione che occupate sulla plancia Campionato alla fine della partita.

Preparate la plancia Campionato come segue:

- Posizionate la plancia Campionato vicino all'Area Trasferimenti.
- Posizionate gli indicatori Squadra di ogni giocatore sullo spazio 0.
- Posizionate gli 8 indicatori degli Avversari, corrispondenti alla divisione scelta, sullo spazio 0, con il lato colorato a faccia in su.
- Posizionate i 3 dadi Avversari vicino alla plancia Campionato.

Siete pronti ad iniziare la partita!



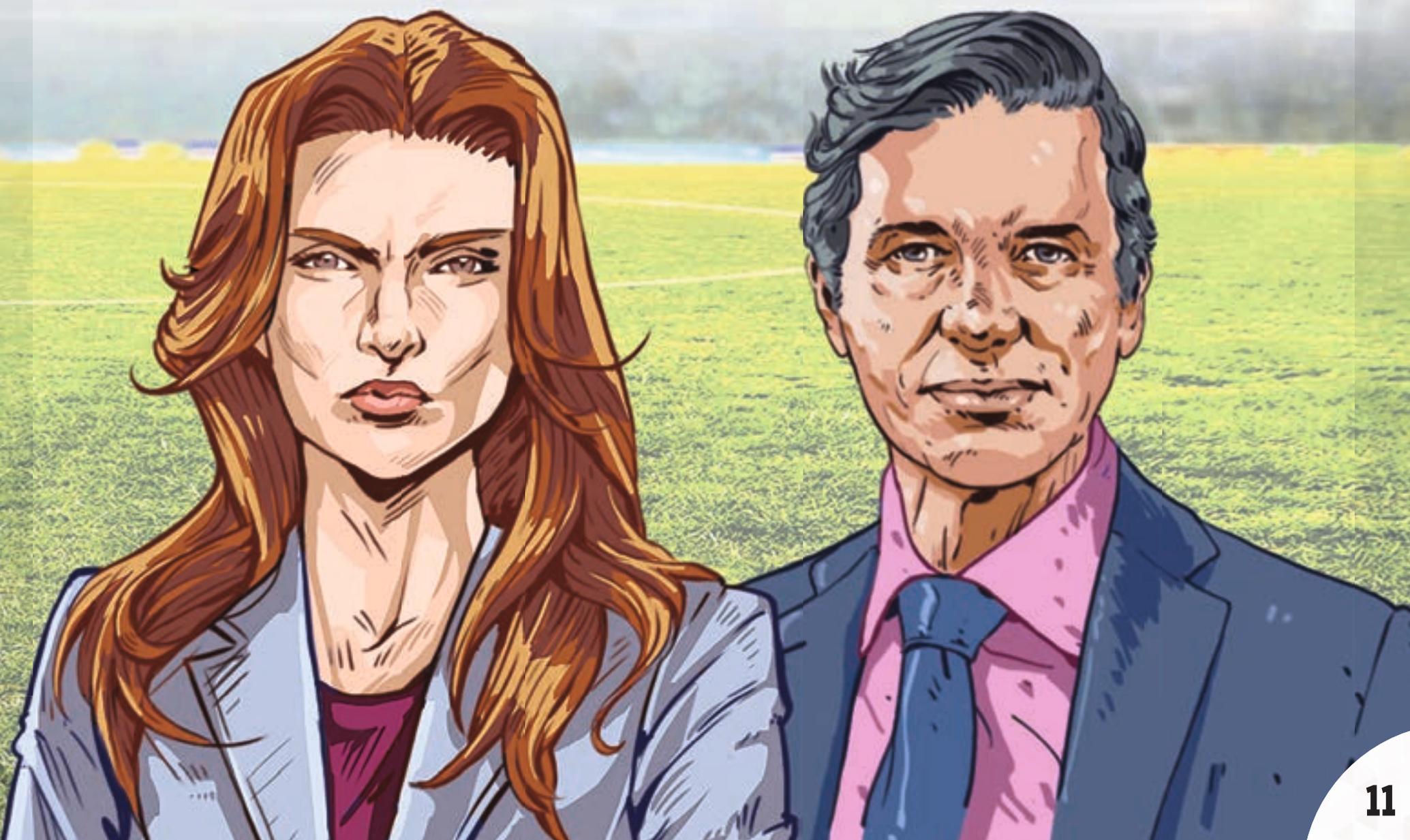
# PANORAMICA E SCOPO DEL GIOCO

## ★ PANORAMICA ★

Una partita a Eleven dura 6 settimane fittizie, ognuna delle quali contiene 5 giorni. Il primo giorno di ogni settimana è il Lunedì, in cui avvengono la Produzione e l'Incontro con la Dirigenza; è qui che i dirigenti decidono come gestire gli eventi riguardanti il club. Martedì, Mercoledì e Giovedì offrono la possibilità di svolgere varie azioni: trasferire calciatori, ingaggiare staff, investire nelle Infrastrutture dello Stadio e così via. Venerdì è il giorno della Partita, quello per cui vi siete tanto preparati - per vincere, dovrete decidere come usare le carte Tattica e le abilità speciali. Una volta che la Partita si sarà conclusa, risolverete le conseguenze e passerete alla settimana successiva.

## ★ SCOPO DEL GIOCO ★

Alla fine della sesta settimana, calcolerete i vostri Punti Vittoria (🏆) sommando i segnalini 🏆 guadagnati, verificando i 🏆 ottenuti dallo staff assunto e dalle Infrastrutture dello Stadio, così come i 🏆 guadagnati in base alla posizione sulla plancia Campionato e sul tracciato Ufficio. Chi ha il maggior numero di 🏆 vince la partita!



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: LUNEDÌ

## ★ SVOLGIMENTO DEL GIOCO ★

Ogni settimana si divide in vari passaggi. Lunedì e il giorno della Partita vengono risolti contemporaneamente da tutti i giocatori. Martedì, Mercoledì e Giovedì sono risolti a turno, partendo dal Primo giocatore e proseguendo in senso orario. Dopo aver risolto il Venerdì (giorno della Partita) e gli effetti di fine settimana, il Primo giocatore passa l'Indicatore di Livello al giocatore alla sua sinistra, che a propria volta lo posiziona sullo spazio Lunedì della propria plancia Club - dando così inizio alla nuova settimana come Primo giocatore.

### LUNEDÌ

Lunedì consiste in 2 passaggi: Produzione e Incontro con la Dirigenza.

#### Produzione

1. Guadagnate risorse in base alla posizione dei vostri indicatori Statistica sui relativi tracciati.
2. Se possedete segnalini Infrastruttura Stadium con un effetto di Produzione, potete applicare l'effetto ora.

**NOTA:** Non confondete le     con i simboli    . I simboli    e  rappresentano le effettive risorse, mentre   e  si riferiscono alla posizione degli indicatori Statistica (per esempio: + indica che guadagnate 1  dalla Riserva, mentre + indica che dovete muovere il vostro indicatore  di uno spazio a destra sul relativo tracciato Risorsa).

#### Risorse

 **Denaro:** Il Denaro ha vari utilizzi. Lo spendete per ingaggiare calciatori, staff o investendo nelle infrastrutture. Il  non viene scartato alla fine della settimana.

 **Tifosi:** Quando lanciate un dado, potete spendere 1  per rilanciarlo (a eccezione dei **dadi Avversario**, che non possono essere rilanciati). Potete rilanciare un singolo dado più di una volta, finché avete abbastanza  da pagare. Inoltre, potete assegnare i  alle Tribune in modo da guadagnare  quando vengono giocate le Partite.

 **Operazioni:** Nel corso di ogni giorno, potete svolgere solo 1 azione, ma potete anche spendere 2  per svolgere 1 azione addizionale a Pagamento di una delle vostre carte (per maggiori dettagli, guardate pagina 14).

 **Fitness:** Dovete pagare 1  per ogni calciatore che avete selezionato per la Partita. Inoltre, alcuni effetti o azioni dei calciatori e dello staff possono richiedere di spendere risorse addizionali.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: LUNEDÌ

## Incontro con la dirigenza

Durante l'Incontro con la dirigenza affronterete le varie situazioni avvenute nella settimana precedente. Questo passaggio è risolto in contemporanea da tutti i giocatori.

- Ogni giocatore pesca una carta dalla cima del mazzo Incontro Dirigenza e la posiziona di fronte a sé a faccia in su, in modo che tutti possano vederla.

**INCONTRO DIRIGENZA**

**1 VIAGGIO PIÙ LUNGO**

La prossima partita sarà la trasferta più lontana di questa stagione. È una partita importante, forse sarebbe meglio andarci in aereo al posto che in pullman.

Costerebbe troppo. Se vogliono viaggiare più comodi, devono ottenere risultati migliori.

Questa settimana puoi risolvere azioni delle carte solo di Giovedì. Posiziona un su Giovedì come promemoria.

Di sicuro li aiuterebbe a giocare meglio. Non saranno stanchi.

3 . Posiziona 2 su uno qualsiasi dei tuoi .

Perché non viaggiare con un treno ad alta velocità?

-1 -1

### 1. Nome della carta.

**2. Descrizione:** Testo di ambientazione che descrive la situazione che la dirigenza sta affrontando al momento. Questo testo non ha impatto sul gioco.

**3. Decisioni dei dirigenti:** Effetti differenti che impattano su calciatori, staff, dirigenti, sponsor, e le vostre risorse.

Se non potete risolvere per intero l'effetto della carta, risolvete il più possibile.

Se l'effetto di una carta vi fa perdere uno sponsor e i relativi benefici, dovete restituire il suo effetto indipendentemente dal tipo (/) di sponsor.

- Ogni giocatore lancia un dado a sei facce e verifica il risultato come indicato dalle sue carte Dirigente. Le decisioni votate dai dirigenti variano in base al risultato del dado. Se non vi piace il risultato, potete spendere 1 per rilanciare il dado, e potete ripetere questa azione tutte le volte che volete, a patto di avere abbastanza da spendere.
- Risolvete l'effetto della decisione con più voti. Nel caso di un pareggio, rilanciate il dado gratuitamente. L'effetto della carta Incontro Dirigenza ha la priorità su qualsiasi conflitto di effetti nel gioco.
- Il Primo giocatore muove l'indicatore di Livello sullo spazio Martedì.

**ESEMPIO:** Il risultato del vostro dado è . Due dei vostri dirigenti votano per la decisione gialla e uno vota per la decisione blu. La decisione gialla ha ricevuto più voti e viene risolta. Guadagnate 2 e perdete 2 .

**Anna Kamińska**  
DIRIGENTE

Anna ritiene che gestire un club richieda il giusto bilanciamento tra profitti, una squadra vincente, e la felicità dei tifosi.

+1

**BONUS:**  
Pesca 3 carte Staff, assumine 1 gratuitamente e scarta le restanti.

**Caroline Roberts**  
DIRIGENTE

Caroline pensa che la squadra sia tutto. Sono i calciatori a portare il club al successo, per cui ci si dovrebbe con-

+1

**Carl Wood**  
DIRIGENTE

Carl crede nella battaglia sul campo. Pensa che gli allenatori e le tattiche abbiano la priorità.

+1

**AZIONE:**  
Pesca una carta Tattica.

**INCONTRO DIRIGENZA**

**CALCIATORE SLEALE**

Abbiamo scoperto che uno dei nostri calciatori ha negoziato in segreto con i nostri rivali per un trasferimento a fine stagione. Cosa dovremmo fare?

Dobbiamo rilasciare un comunicato! Multiamolo.

+2 -2

Ha deluso la squadra, ma abbiamo bisogno di lui per giocare. Organizziamo una riunione di squadra per fargli chiedere scusa ai suoi compagni. Andrà tutto bene.

Questa settimana, puoi risolvere le azioni delle carte solamente di Martedì. Posiziona un su Martedì come promemoria.

I tifosi saranno furiosi! Sospendiamo per due partite.

Scegli un calciatore e posiziona 2 sulla sua carta.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

## MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

Nel corso di ogni Martedì, Mercoledì e Giovedì i giocatori svolgono le proprie azioni, a partire dal Primo giocatore e procedendo in senso orario. Ogni giorno, ciascun giocatore in ordine di turno può effettuare 1 azione Base, e può pagare per svolgere 1 azione addizionale a Pagamento. Se un giocatore non vuole o non può svolgere alcuna azione, può passare.

**NOTA:** La maggior parte delle carte *Calciatore* fornisce effetti addizionali, ma sono sempre risolti durante la Partita e non sono considerati azioni.

Avete 6 azioni Base da poter svolgere:

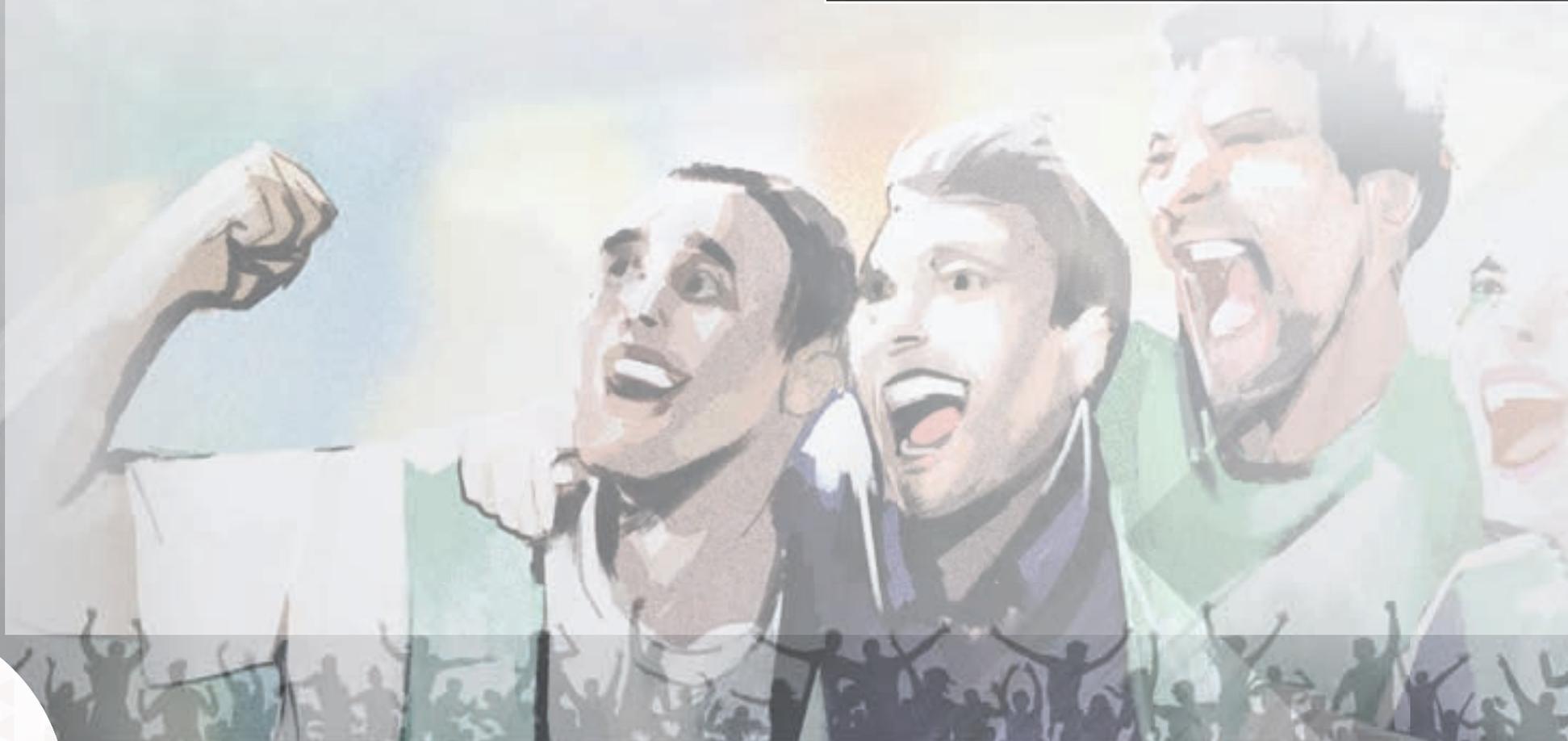
- **Ingaggiare un calciatore o un giovane**
- **Cedere un calciatore o un giovane**
- **Ingaggiare staff**
- **Firmare con uno sponsor**
- **Costruire infrastrutture o uffici**
- **Usare l'azione di una carta**

Potete usare l'azione di una carta solamente una volta alla settimana. Quando usate l'azione di una carta, ruotatela di 90° a indicare che è esaurita e non potrà essere utilizzata di nuovo durante questa settimana. Ognuna delle altre cinque azioni possibili può essere svolta più volte durante la settimana, ma sempre con limite di 1 azione Base al giorno.



**Azione addizionale a Pagamento:** Durante ogni singolo giorno, prima o dopo aver svolto l'azione Base, potete spendere 2 monete per svolgere l'azione di una carta. Se questa azione ha un costo a sua volta, dovete pagare anche quello. Non potete risolvere nessun'altra azione Base (Ingaggiare un calciatore, Firmare con uno sponsor, ecc.) come azione addizionale a Pagamento.

**ESEMPIO:** Utilizzate la vostra azione Base per ingaggiare uno Scout. Come azione addizionale a Pagamento, spendete 2 monete e il cuore necessario per ingaggiare un calciatore dall'Area Trasferimenti.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

## Ingaggiare un calciatore o un giovane

Questa azione vi permette di ingaggiare un calciatore. Il costo degli ingaggi è mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta Calciatore e può variare da 1 a 4 €. Potete scegliere di ingaggiare 1 tra le 3 carte Calciatore più a destra nell'Area Trasferimenti. Una volta pagato il costo, prendete la carta del calciatore e posizionala sulla destra della vostra plancia Partita rispettando l'icona della carta.

Dopo aver ingaggiato un calciatore, fate scorrere verso destra le carte Calciatore rimanenti nell'Area Trasferimenti, pescate una nuova carta Calciatore e posizionala nello spazio più a sinistra. Devono esserci sempre 5 carte Calciatore disponibili visibili. Le 2 carte Calciatore più a sinistra nell'Area Trasferimenti possono essere comprate unicamente attraverso effetti speciali delle carte.

Ingaggiare un giovane si risolve usando lo stesso procedimento qui sopra descritto, ma al posto di scegliere una carta dall'Area Trasferimenti, dovete pescare la prima carta del mazzo Giovani.

Quando ingaggiate un calciatore dovete girare (se necessario) l'indicatore Maglia corrispondente, in modo che sia visibile la stessa icona Approccio (D/⊕) presente sulla nuova carta. Se avete due o più calciatori con lo stesso numero di maglia, solo uno di loro può giocare la Partita. Girate l'indicatore Maglia in accordo con il calciatore che avete scelto di schierare in Partita.

**Ricordate: Non potete girare gli indicatori Maglia sul lato opposto a meno che un effetto non ve lo permetta.**



## CARTE CALCIATORE

I calciatori sono di 3 tipi: giovani, veterani e regolari. Quando un calciatore non è giovane o veterano si parla di calciatore regolare.

Le carte Calciatore hanno un fronte e un retro e vengono posizionate nell'Area Trasferimenti con il lato non allenato a faccia in su. Non potete guardare il lato opposto della carta finché si trova nell'Area Trasferimenti. Solitamente il lato allenato di un calciatore ha una forza maggiore e abilità più forti o meno costose. Tuttavia, i veterani hanno solitamente più forza sul loro lato non allenato.

Potete allenare i calciatori (girare la carta Calciatore sul suo lato allenato) usando le abilità speciali dello staff (per esempio l'allenatore) e altri effetti.

Se un effetto non specifica chiaramente su quale calciatore deve essere svolto (per esempio: su un veterano, un calciatore allenato, D, attaccanti, ecc.) potete scegliere liberamente il bersaglio di quell'effetto.



### 1. Costo di Ingaggio.

**2. Approccio del calciatore (D/⊕):** I calciatori con ⊕ sono offensivi e cercheranno di segnare. I calciatori con D sono difensivi e cercheranno di prevenire i gol avversari.

**3. Zone:** Questa icona indica le Zone a cui è assegnato il calciatore. Non potete posizionare una carta in una Zona differente da quelle mostrate dall'icona.

**4. Forza:** Questa icona indica la forza del calciatore. Spazia tra 0 e 4, ma alcuni effetti possono farla aumentare o diminuire (mai sotto lo 0). La

forza di un indicatore Maglia senza la rispettiva carta Calciatore è 1 e non può essere diminuita, ma può essere aumentata grazie alla carta Incontro Dirigenza.

**5. Numero di maglia:** Questo numero indica il rispettivo indicatore Maglia. Potete avere più di un calciatore con lo stesso numero, ma non potete mai avere due calciatori con lo stesso indicatore Maglia all'interno di una singola Partita.

**6. Nome e tipo:** Questi elementi non influenzano il gioco; tuttavia gli effetti sulle carte sono spesso tematicamente collegati al tipo.

**7. Costo dell'effetto:** Indica il costo che si deve pagare per l'effetto. Di solito consiste in 1 o più risorse.

**8. Effetto:** La descrizione dell'effetto. Alcuni effetti hanno condizioni aggiuntive indicate sulla carta (per esempio: QUANDO IL RISULTATO È UN PAREGGIO).

**NOTA:** le carte Portiere sono uniche e vengono spiegate nella sezione *Giorno della Partita* a pagina 22.

**NOTA:** Gli effetti delle carte Calciatore devono essere risolti anche se si tratta di effetti negativi (a meno che non sia scritto diversamente). Se avete più carte da risolvere nello stesso momento (per esempio: **DOPO LA PARTITA**), potete scegliere l'ordine in cui attivarle. **Se un calciatore non partecipa alla Partita, non risolvete nessuno dei suoi effetti.**

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ



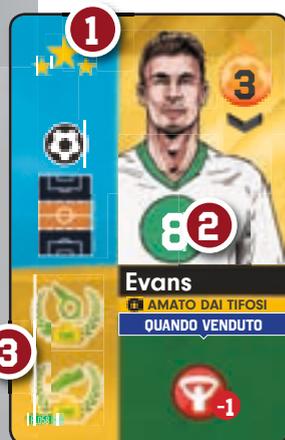
## LATO ALLENATO

**1. Simbolo Allenato:** Questo simbolo indica che questo calciatore è stato allenato.

Questi calciatori hanno solitamente più forza e effetti più forti o che costano meno sul loro lato allenato. Potete quindi prevedere cosa ci sarà sul lato allenato, guardando il loro lato non allenato. Quando girate la carta, tutti i segnalini che sono stati piazzati su di essa rimangono.

## GIOVANI, LATO ALLENATO

**NOTA:** Tutti i giovani hanno la stessa forza, ma il loro lato allenato è unico. **Non potete guardare il loro lato allenato fino a quando non li avrete ingaggiati.** I giovani sono sempre una sorpresa...



**1. Simbolo Allenato:** Questo simbolo indica che questo calciatore è stato allenato.

**2. Numero di maglia:** Sul lato allenato delle carte Giovane è presente un numero specifico, per cui quando allenate un giovane dovete girare l'indicatore Maglia corrispondente (se necessario).

**3. Spazi Esperienza:** Molte carte Giovane hanno spazi Esperienza. Se un giovane ha uno spazio vuoto e gioca una Partita, posizionate un su di esso. Se ha uno spazio vuoto e segna, posizionate un su di esso. Alcuni giovani hanno più spazi di un tipo specifico, ma solo 1 segnalino può essere posizionato su ognuno di quegli spazi.

## Cedere un calciatore o un giovane

Questa azione permette di vendere calciatori.

1. Scartate la carta Calciatore selezionata.
2. Guadagnate 2 € + € uguale alla forza attuale del calciatore (modificata dai segnalini Forza e Debolezza) e tutti i segnalini sulla carta Calciatore.

**NOTA:** Se state vendendo un calciatore infortunato o sospeso, guadagnate la metà di € (arrotondando per difetto).

**ESEMPIO:** Volete vendere Sonn. Si tratta di un giovane allenato che ha giocato una Partita. Guadagnate 4 € e il segnalino posizionato precedentemente sulla carta Calciatore Sonn.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

## Ingaggiare staff

Questa azione vi permette di ingaggiare staff. Il costo di ingaggio è mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta Staff. Potete scegliere 1 tra le 3 carte più a destra presenti nell'Area Trasferimenti. Una volta pagato il relativo costo, prendete la carta Staff e posizionala sotto la vostra plancia Club. Le 2 carte più a sinistra nell'Area Trasferimenti possono essere acquistate unicamente attraverso effetti speciali delle carte.

Dopo aver ingaggiato dello staff, spostate a destra le carte Staff rimanenti nell'Area Trasferimenti, pescate una nuova carta Staff, e posizionala nello spazio più a sinistra. Alcune carte Staff hanno bonus, caratteristiche ecc. immediati.

**Set di carte Staff:** Il fondo di ogni carta Staff indica quanti  ottenete per le carte di questo set. Il primo numero indica la quantità di  che ottenete possedendo 1 carta, il secondo la relativa quantità possedendo 2 carte, e così via. L'ultimo numero indica il massimo di  che potete ottenere. Anche possedendo ulteriori carte Staff di quel set, non guadagnerete  addizionali.

## CARTA STAFF



- Costo di ingaggio**
- Numero di giocatori:** Indica se questa carta deve essere aggiunta al mazzo Staff, in accordo con il numero di giocatori.
- Professione:** Indica la professione di questa carta staff: Dottore, Steward, ecc. Il colore indica a quale set appartiene la carta.
- Bonus:** Un bonus Immediato che può essere guadagnato quando ingaggiate la carta Staff.
- Costo azione:** Il costo consiste solitamente in 1 o più risorse.
- Effetto azione:** Alcuni effetti hanno richieste addizionali indicate sulla carta.

- per i set:** Ogni carta appartiene a uno di cinque set. Alla fine del gioco ottenete  in accordo con la quantità di carte Staff che possedete di ogni set.



**ESEMPIO:** Avete 4 carte di questo set. Anche se dovete acquisire un'altra carta Staff di questo set, otterrete solo 6  alla fine del gioco.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

## Firmare con uno sponsor

Per firmare con uno sponsor, scegliete 1 tra le 3 carte Sponsor più a destra e decidete quale tipo di contratto volete firmare. Durante il gioco, potete avere un numero illimitato di sponsor , 3 sponsor , e 1 sponsor .

Dopo aver firmato con uno sponsor, spostate a destra le restanti carte Sponsor nell'Area Trasferimenti, pescate una nuova carta e posizionalatela nello spazio più a sinistra.

Una volta scelto uno sponsor e il tipo di contratto, applicate l'effetto del tipo selezionato e posizionate la carta nello spazio appropriato:

-  le carte Sponsor devono essere posizionate a faccia in giù nello spazio a sinistra della plancia Stadio (le immagini sulla carta e sulla plancia combaciano).
-  le carte Sponsor devono essere posizionate a faccia in su sotto la plancia Stadio (le immagini sulla carta e sulla plancia combaciano). Potete avere 2 sponsor  all'inizio, e guadagnare un nuovo spazio una volta costruita la terza Pubblicità.
-  le carte Sponsor vengono scartate dopo aver applicato l'effetto.

Se firmate con il numero massimo di sponsor di un tipo specifico, **non potete** firmare con un altro sponsor dello stesso tipo. Potete **sempre** firmare contratti con uno sponsor .

## CARTE SPONSOR

Le carte Sponsor hanno un fronte e un retro. Il retro della carta Sponsor raffigura la vostra divisa con il logo dello sponsor.



**1. Effetti del contratto:** Ogni carta Sponsor fornisce effetti differenti, in base al tipo di contratto (, , ). Dovete sempre risolvere gli effetti, anche quando sono negativi.

**2. Bonus addizionale:** Se firmate un contratto con uno sponsor  guadagnate il bonus addizionale indicato e ne applicate gli effetti. Se firmate un contratto con uno sponsor  dovete decidere se volete guadagnare il relativo bonus o applicare gli effetti dello spazio .

**3. Descrizione:** La descrizione dello sponsor vi aiuta a scegliere quello che preferite.

**4. Logo dello sponsor:** Quando posizionate la carta sotto la plancia Stadio, diventa Pubblicità.

**ESEMPIO:** Se scegliete il , scartate la carta e ottenete 5 .

Se scegliete il  posizionate la carta sotto la plancia Stadio e ottenete 3  e , oppure scartate fino a 3  dalle vostre carte Calciatore.

Se scegliete il  posizionate la carta a faccia in giù sulla plancia Stadio e ottenete 1 , 1 , e poi scartate fino a 3  dalle vostre carte Calciatore.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

## Costruire infrastrutture o uffici

### COSTRUIRE INFRASTRUTTURE PER LO STADIO

Questa azione vi consente di espandere il vostro Stadio, investendo in nuove infrastrutture. Scegliete uno dei segnalini Infrastruttura disponibili prendendolo dalla riserva, pagate 3 € e posizionatelo nello spazio Stadio appropriato sulla plancia Stadio. Potete costruire qualsiasi segnalino Infrastruttura sugli spazi Stadio, a eccezione degli spazi marchiati in maniera specifica con Tribuna #3, Tribuna #4 e Pubblicità #3.

Potete costruire fino a 7 differenti segnalini Infrastruttura Stadio, e sono:



Illuminazione stadio



Negozio di merchandise



Uffici dei dirigenti



Campo di allenamento



Tribuna #3



Tribuna #4



Pubblicità #3

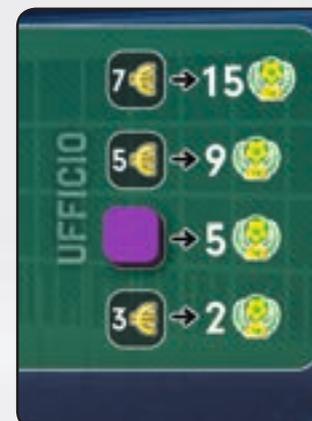
Una volta posizionati, i segnalini Infrastruttura Stadio non possono essere rimossi. Potete avere più di una copia per ogni segnalino Infrastruttura Stadio (a eccezione delle Tribune e della Pubblicità). Alla fine del gioco, ogni segnalino Infrastruttura vale i € indicati.

I segnalini Infrastruttura Stadio offrono bonus immediati, caratteristiche permanenti, o effetti da applicare durante la Produzione.

### COSTRUIRE UN UFFICIO

Per costruire un Ufficio pagate le risorse indicate nello spazio sopra il vostro indicatore Ufficio e muovete il segnalino Ufficio di 1 spazio. Costruire un Ufficio non influenza i tracciati di Manutenimento.

Alla fine del gioco guadagnate i € indicati sullo spazio in cui vi trovate nel tracciato Ufficio.



**ESEMPIO:** Il vostro indicatore Ufficio è sul secondo spazio del tracciato Ufficio. Per muoverlo ulteriormente dovete spendere 5 €. Se finite la partita su tale spazio, otterrete 5 €.

### Risolvere l'azione di una carta

Molte delle carte Staff e Dirigente hanno le loro azioni personali. Potete svolgere queste azioni durante il vostro turno. Se lo fate, esaurite la carta ruotandola di 90°, per indicare che avete usato questa carta durante la settimana. Non potete svolgere l'azione di una carta esaurita. Le carte torneranno attive durante il Weekend.

Quando tutti i giocatori hanno risolto le loro azioni, il Primo giocatore muove l'indicatore di Livello al giorno successivo e inizia a risolvere le azioni di quel giorno (Mercoledì e Giovedì), o procede al giorno della Partita.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: GIORNO DELLA PARTITA

## GIORNO DELLA PARTITA

Per le vostre prime settimane raccomandiamo di svolgere i passaggi uno alla volta aspettando gli altri giocatori. Una volta che avrete familiarizzato con il gioco, potrete risolvere il giorno della Partita contemporaneamente.

Durante il giorno della Partita dovete seguire 3 procedure separate: Preparare la Partita, Risolvere la Partita e Verificare il risultato della Partita. Ognuna di queste tre procedure contiene diversi passaggi da risolvere nell'ordine seguente:

### Preparare la Partita

1. Leggete la descrizione del Resoconto dello Scout sulla vostra carta Avversario.
2. Giocate una qualsiasi carta Tattica dalla vostra mano e posizionate gli indicatori Maglia tra le 9 differenti zone, in accordo con la formazione indicata. Non potrete muovere gli indicatori Maglia nei passaggi successivi, quindi prendete con attenzione questa decisione.



**NOTA:** Formazione 4-3-3 significa che il vostro avversario giocherà con 4 difensori, 3 centrocampisti e 3 attaccanti, ma non sapete con precisione in quali Sezioni giocheranno. La carta Avversario viene mostrata sottosopra, così che durante la Partita il vostro difensore sia di fronte all'attaccante dell'avversario e così via. I portieri non figurano nel Resoconto dello Scout, dato che gli avversari hanno sempre e solo 1 portiere.

Le carte Tattica base hanno 2 differenti tipi di formazione tra cui scegliere; le altre carte Tattica hanno 1 formazione e 1 effetto sul lato destro della carta. Questi effetti si applicano durante il passaggio **Risolvere la Partita**.

**NOTA:** Potete avere 1-3 indicatori Maglia in ognuna delle Zone centrali e fino ad 1 indicatore Maglia in ognuna delle Zone Fascia esterne (per un massimo di 3 indicatori Maglia in ogni Sezione Fascia).



3. Selezionate le carte Calciatore che volete usare per questa Partita e assegnate 1 a ogni carta Calciatore che vorreste usare. Non potete selezionare per questa Partita calciatori con o sulla loro carta.

Non potete usare 2 calciatori con lo stesso numero di Maglia durante la stessa Partita. Assicuratevi che tutti gli indicatori Maglia siano assegnati alle carte Calciatore presenti sul campo - se voleste selezionare un calciatore il cui indicatore Maglia si trova nell'area Panchina, potete scambiarlo con un altro indicatore Maglia che non ha carte Calciatore corrispondenti. Ricordate, non potete girare l'indicatore Maglia.

Alcuni calciatori hanno effetti addizionali che possono essere utilizzati prima/durante/dopo la Partita. Per attivare l'effetto di una carta Calciatore dovete assegnarvi risorse addizionali (senza contare il già assegnato alla carta) e poi spendere quelle indicate. Se non avete risorse assegnate prima della Partita, non potete risolvere questi effetti.

Altre carte Calciatore hanno effetti addizionali obbligatori che **devono** essere risolti quando indicato (per esempio **PRIMA DELLA PARTITA**) solo se selezionate per la Partita.

Non potete risolvere gli effetti di una carta Calciatore che non è stata selezionata per la Partita in corso.

4. Se avete carte Staff o Calciatore infortunate o sospese, scartate 1 / da ognuna di queste carte.
5. Risolvete gli effetti che devono essere attivati **PRIMA DELLA PARTITA**.

**ESEMPIO:** Risolvete gli effetti di González. Lanciate un dado a 6 facce. Se il risultato è 6 o più, muovete l'indicatore Punteggio avversario di 1 sul tracciato.



6. Potete posizionare fino a 1 su ogni Tribuna (stampate sulla plancia e sui segnalini Infrastrutture Stadio). Dopo la Partita guadagnerete un ugual numero di indicatori .

Se assegnate 4 o più , giocate allo Stadio con il Tutto Esaurito. Alcuni effetti delle carte dipendono dal numero di assegnati.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: GIORNO DELLA PARTITA

## Risolvere la Partita

1. Rivelate la carta Avversario.



1. Emblema del Club
2. Nome del Club
3. Divisione
4. Portiere
5. Difesa
6. Centrocampo
7. Attacco

2. Potete giocare una carta Tattica (una carta differente da quelle giocate durante il passaggio **Preparare la Partita**) e risolvere i suoi effetti. Dopodiché prendete entrambe le carte Tattica giocate e rimettetele nella vostra Riserva (potrete usare queste carte nuovamente nelle Settimane successive).
3. Scegliete una carta Calciatore con delle risorse e risolvete gli effetti della carta. Ricordate di esaurire le carte Calciatore per indicare che il loro effetto è stato utilizzato e non può essere usato nuovamente durante la Partita. Potete risolvere quante carte Calciatore volete, fintanto che avete le risorse richieste a loro assegnate.
4. Confrontate le Zone per ogni squadra come descritto nella tabella qui a destra.

Qualora una squadra dovesse segnare, muovete il relativo indicatore Punteggio di 1 spazio sul tracciato Risultato della Partita.



Il campo è formato da 9 Zone tra 5 Sezioni - ogni Sezione Fascia contiene 3 Zone. Per risolvere la Partita dovete confrontare ogni **Sezione** (la vostra Sezione contro la Sezione dell'avversario). Prima confrontate la vostra Fascia sinistra con la Fascia destra dell'Avversario, successivamente la vostra Fascia destra con la Fascia sinistra dell'Avversario, poi i vostri Attaccanti Centrali con i Difensori Centrali, e così via.

Per ogni Sezione, combinate **coppie** di calciatori. Se la forza di un è maggiore della dell'avversario quel calciatore segna, altrimenti viene bloccato. Se ci sono più calciatori di calciatori con , i calciatori rimanenti non sono bloccati, per cui segnano gol. Se ci sono molte combinazioni di e , risolvetele in modo che entrambe le squadre segnino meno gol possibili.

Dopo aver completamente risolto una Sezione, passate a quella successiva, fino a quando non avrete risolto tutte e 5 le Sezioni in coppia.

Ricordate che tutti i calciatori senza carte Calciatore assegnate hanno 1 come forza base.

### ESEMPIO:



Vostri attaccanti

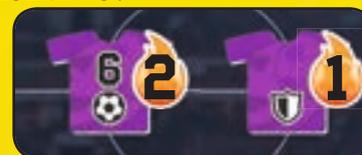


Difensori dell'avversario

Il vostro attacco: Uno dei vostri ha forza 3 e dell'avversario ha sempre forza 3, quindi il vostro è bloccato, ma l'altro vostro ha forza 2 e l'avversario non ha più , quindi il vostro va a segno.

Attacco avversario: La forza dell'avversario è 2 e voi non avete nessun , quindi il loro va a segno.

### ESEMPIO:



Vostri centrocampisti



Centrocampisti dell'avversario

Vostro attacco: La forza del vostro è 2 e la forza del dell'avversario è 1, quindi il vostro va a segno.

Attacco avversario: La forza del dell'avversario è 1, quindi è bloccato dal vostro con forza 1.

Potete trovare un esempio completo di risoluzione di una Partita tra due pagine

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: GIORNO DELLA PARTITA

## PORTIERI

Durante la Partita, i portieri bloccano gli attacchi degli avversari che i vostri calciatori non sono riusciti a difendere. I vostri portieri sono rappresentati da carte Calciatore, ma non hanno un corrispettivo indicatore Maglia. I portieri possiedono un'unica statistica  sulla carta Calciatore che indica quanti tiri possono parare.

Se alcuni dei  dell'avversario non vengono bloccati durante la Partita e la forza del vostro portiere è uguale o maggiore alla loro forza, potete usare il portiere per bloccarle, fintanto che il vostro portiere possiede . Potete risolvere più volte questo effetto, fino al numero di simboli .

Se non avete una carta Portiere, potete comunque risolvere l'effetto del portiere come se possedeste un portiere con forza 1 e 1 .

**ESEMPIO:** Il portiere ha 2 , quindi può bloccare fino a 2 tiri, ognuno di forza 1.

I vostri avversari hanno a loro volta portieri sulla propria carta, e proveranno a bloccare allo stesso modo i vostri tiri.

**ESEMPIO:** Il portiere possiede 2 , quindi può bloccare fino a 2 dei vostri tiri, ognuno con forza 3 o meno.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: GIORNO DELLA PARTITA

## ESEMPIO DI UNA PARTITA TRA **BRICKTON FC** E **GREYTOWN BULLS**:



**Brickton** ha 2 con forza 2 e 1, e la forza del **Greytown** è 2. Il **Greytown** non segna.

**Brickton** non ha , e il **Greytown** ha un con forza 1 che non blocca nessuno.



**Greytown** non ha , e il **Brickton** ha un con forza 1 che non blocca nessuno.

**Brickton** ha 2 con Forza 1 e 3, e il **Greytown** ha con forza 1,1, e 2. Il del **Brickton** con forza 1 viene bloccato, ma quello con forza 3 no. Nemmeno il portiere del **Greytown** può bloccarlo, perché la sua forza è inferiore a quella del del **Brickton** (ma possiede ancora un da usare durante la Partita). Il **Brickton** segna un gol.



**Brickton** ha 2 con forza 2 e il del **Greytown** ha forza 4. Il **Greytown** non viene bloccato. Il portiere del **Brickton** ha forza 2, e quindi il **Greytown** segna un gol.

**Brickton** ha un con forza 1 e il **Greytown** non ha , quindi il **Brickton** potrebbe segnare un gol, ma il tiro è bloccato dal del portiere del **Greytown** che ha forza 2.

**Greytown** ha un con forza 1 e il **Brickton** non ha , quindi il **Greytown** potrebbe segnare un gol, ma il tiro è bloccato dal del portiere del **Brickton** con forza 2. I portieri di entrambe le squadre sono ora esausti e non possono più bloccare i gol.

**Brickton** ha un con forza 2 e il **Greytown** non ha , quindi il del **Brickton** cerca di segnare un gol e non può essere bloccato dal portiere del **Greytown**, esausto per aver già parato il massimo numero di tiri. Il **Brickton** segna.



**Greytown** ha un con forza 3 e il **Brickton** non ha , quindi il **Greytown** segna.

**Brickton** ha un con forza 1, e il **Greytown** ha 2 con forza 2 e 1, quindi il del **Brickton** viene bloccato.

La Partita tra **Brickton Football Club** e **Greytown Bulls** finisce 2:2.

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO: GIORNO DELLA PARTITA

## Controllate il risultato della Partita

1. Risolvete tutti gli effetti **DOPO LA PARTITA** delle carte Calciatore.
2. La squadra che ha segnato più gol è la vincitrice della Partita, mentre l'altra è la perdente. In caso di pareggio nessuno vince o perde.
3. Muovete l'indicatore Squadra di entrambe le squadre sulla plancia Campionato: 3 spazi per la vittoria, 1 spazio per il pareggio e 0 per la sconfitta. Se 2 o più giocatori si scontrano contro la stessa squadra durante la settimana, muovete gli indicatori come descritto qui sopra e poi girate l'indicatore Squadra avversario sul suo lato inattivo (nero).
4. Scartate gli indicatori  dalle Tribune e guadagnate 1  per ogni  scartato. Poi scartate tutti gli indicatori Risorsa,  e  dalle vostre carte Calciatore selezionate per la Partita. **Qualsiasi** segnalino  e  così come segnalini e indicatori di carte Calciatore non selezionate, restano sulle carte.
5. Dopo la Partita, dovete fare un tiro Conseguenze della Partita. Tirate un dado a sei facce e applicate l'effetto in base al risultato della Partita. Se non vi piace il risultato del dado, potete spendere 1  per tirare nuovamente il dado (potete tirare il dado tutte le volte che volete, finché avete  da spendere).



**Aumenta i tifosi:** Muovete l'indicatore Statistica dei Tifosi di 1 spazio a destra.



**Allenamento:** Allenate un calciatore che è stato selezionato per la Partita.



**Forza Temporanea:** Posizionate il numero indicato di  su un qualsiasi calciatore che è stato selezionato per la Partita.



**Debolezza Temporanea:** Posizionate il numero indicato di  su un qualsiasi calciatore che è stato selezionato per la Partita.



**Infortunio:** Tirate un dado a dodici facce. Il risultato del dado indica quale calciatore si infortuna. Posizionate un segnalino Infortunio sul calciatore corrispondente se è stato selezionato per la Partita (per maggiori dettagli, guardate pagina 27). Se tirate un numero che non corrisponde a nessun vostro calciatore selezionato per la Partita, non succede nulla.



**Infortunio Grave:** Risolvete l'effetto dell'Infortunio descritto qui sopra e posizionate 2 segnalini Infortunio sulla carta Calciatore.



**Doppio Infortunio:** Risolvete due diversi effetti Infortunio. Attenzione perché potrebbero colpire lo stesso calciatore (l'equivalente di un Infortunio Grave).



**Doppio Infortunio Grave:** Risolvete due diversi Infortuni Gravi. Attenzione perché potrebbero colpire lo stesso calciatore.

6. Muovete ogni squadra avversaria contro cui nessuno ha giocato tirando i dadi a sei facce dei colori corrispondenti, e muovendo l'indicatore Squadra sulla plancia Campionato in accordo col risultato ottenuto. Se l'indicatore Squadra è sul lato inattivo, giratelo al posto di muoverlo.



## ESEMPIO:

Questa settimana avete pareggiato una Partita contro il **Steelchester FC**. Dovete muovere entrambi gli indicatori Squadra di 1 spazio sulla plancia Campionato. Durante la settimana, un altro giocatore vince la Partita contro il **Steelchester FC**, quindi muove il suo indicatore Squadra di 3 spazi e gira l'indicatore Squadra del **Steelchester FC** sul lato inattivo. La prossima volta che nessuno affronterà il **Steelchester FC**, non tirerete il dado rosso ma girerete il suo indicatore Squadra.



|   | V   | P   | S   |
|---|---|---|---|
| CONSEGUENZE PARTITA:  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# FINE DELLA SETTIMANA

## ★ FINE DELLA SETTIMANA ★

Alla fine della settimana dovete risolvere i seguenti passaggi in ordine:

1. Riattivate tutte le carte esaurite.
2. Riportate il segnalino Punteggio sullo spazio 0 del tracciato Risultato della Partita. Scartate la carta Avversario contro cui avete giocato. Se non ci sono più carte Avversario sulla vostra plancia, si innesca la fine della partita.
3. Ogni giocatore controlla la propria posizione sui tracciati Mantenimento e paga 🟡 in accordo con quanto scritto. Dovete posizionare 2 🟠 su una carta Staff per ogni 🟡 che non possedete, partendo dalle carte Staff che non hanno già 🟠.
4. Scartate la carta Staff, Calciatore e Sponsor più a destra nell'Area Trasferimenti. Muovete tutte le carte a destra e riempite gli spazi pescando dai relativi mazzi. Scartate la prima carta dal mazzo Giovani.
5. Conservate un massimo di 1 🟢, 1 🟡, e 1 🟠 e scartate tutto il resto. Potete conservare quanti indicatori 🟡 volete. Scartate tutti i 🟢 posizionati sulle plance come promemoria (sempre in accordo con gli effetti descritti sulle carte Incontro Dirigenza).
6. Passate in senso orario l'indicatore di Livello al giocatore successivo, che diventa il Primo giocatore e posiziona l'indicatore sullo spazio Lunedì della propria plancia Club.



# FINE DELLA PARTITA

## ★ FINE DELLA PARTITA ★

Dopo aver risolto tutte e 6 le settimane, procedete al conteggio finale. Guadagnate 🏆 per:

1. La vostra posizione sulla plancia Campionato in accordo con la tabella qui sotto. Se 2 o più squadre si trovano nella stessa posizione, entrambe guadagnano i 🏆 indicati.

| POSIZIONE | PV   |
|-----------|------|
| 1         | 15 🏆 |
| 2         | 10 🏆 |
| 3         | 8 🏆  |
| 4         | 6 🏆  |
| 5         | 4 🏆  |
| 6         | 2 🏆  |
| 7         | 0 🏆  |
| 8         | -2 🏆 |
| 9+        | -4 🏆 |

2. Segnalini 🏆 della vostra Riserva e delle carte Giovane.
3. I set di carte Staff in accordo con il valore indicato sul fondo delle carte.
4. Le Infrastrutture Stadio costruite in accordo con il valore indicato sul loro angolo in alto a destra.
5. La vostra posizione sul tracciato Ufficio.
6. Perdete 1 🏆 per ogni 🟠 sulle vostre carte.

Il giocatore che possiede più 🏆 è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che si è posizionato meglio sulla plancia Campionato è dichiarato il vincitore. Se persiste il pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

**ESEMPIO DI PUNTEGGIO:** La vostra squadra si posiziona terza, quindi guadagnate 8 🏆.

Durante la partita, avete guadagnato 9 segnalini 🏆.

Avete 2 Steward (3 🏆 per il set), 2 Dottori, e 1 Istruttore di Fitness (5 🏆 per il set), e un Primo Allenatore (0 🏆 per il set) per un totale di 8 🏆.

Avete costruito 2 Tribune, quindi guadagnate 2 🏆.

Siete sul terzo spazio del tracciato Ufficio, quindi guadagnate 9 🏆.

Avete 1 🟠 su una carta Calciatore, quindi perdete 1 🏆.

**Totale = 35 🏆**

# REGOLE AGGIUNTIVE

## ★ REGOLE AGGIUNTIVE ★

### INFORTUNI

Alcune carte o conseguenze della Partita hanno come risultato l'infortunio di alcuni calciatori. Se nell'effetto non è segnalato quale calciatore si dovrebbe infortunare, lanciate un dado a 12 facce: il risultato rappresenta il numero di Maglia del calciatore che si infortuna. L'icona  significa che un qualsiasi calciatore con il numero di Maglia sopra l'11 è infortunato (dovete scegliere un calciatore tra quelli selezionabili). Posizionate il numero indicato di segnalini Infortunio sulla carta di quel calciatore (se possibile). I calciatori infortunati non possono giocare nelle settimane successive. Prima di una Partita, potete esaurire gratuitamente la carta Calciatore per rimuovere un segnalino Infortunio sopra di essa. Potete rimuovere 1 solo  da ogni calciatore, anche se sono presenti più segnalini Infortunio.

Non potete usare gli effetti dei calciatori infortunati. Tuttavia, potete venderli per la metà del loro prezzo base.

Alcuni effetti delle carte Staff prevengono gli infortuni o hanno degli effetti sui calciatori infortunati.

### MANTENIMENTO

Ogni volta che ingaggiate o vendete un calciatore, ingaggiate staff o costruite un'infrastruttura dello Stadio, dovete muovere il vostro indicatore Mantenimento sul tracciato corrispondente. Durante la fine della settimana, dovete pagare  in accordo con la posizione degli indicatori sul tracciato. Assicuratevi di aggiornare le posizioni prima di pagare.

**ESEMPIO:** Questo tracciato Mantenimento mostra che, alla fine della settimana, dovete pagare 6  per il mantenimento.

### EFFETTI DELLA PARTITA: PRIMA E DOPO

Alcune carte hanno degli effetti che dovete risolvere **PRIMA** o **DOPO LA PARTITA**.

Gli effetti **PRIMA DELLA PARTITA** devono essere risolti prima di rivelare la carta Avversario.

Gli effetti **DOPO LA PARTITA** devono essere risolti dopo aver confrontato ogni coppia di Sezioni, ma prima di calcolare il punteggio finale.

**ESEMPIO:** Con la carta Calciatore di Lopez, dopo la Partita, potete prendere 2  per cancellare il gol di un avversario. Muovete l'indicatore Punteggio dell'avversario di 1 spazio indietro sul tracciato Risultato della Partita.



### CARTE OBIETTIVO

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 2 carte Obiettivo, tenendone 1 e scartando l'altra. Soddisfare i requisiti di questa carta Obiettivo fornisce  addizionali.



- Nome della carta.**
- Descrizione:** Questo testo è di ambientazione, e non ha effetto sul gioco.
- Livello di soddisfazione:** Ogni carta ha un obiettivo da soddisfare e una condizione aggiuntiva per soddisfare la carta pienamente.
-  ottenuti:** 2  se si soddisfa l'obiettivo, e 2  addizionali per averlo completato pienamente.

Una volta completato l'obiettivo, rivelate la carta agli altri giocatori così che possano verificarla e ottenete il numero di segnalini indicato. Alcune carte Obiettivo vengono risolte alla fine della partita. Rivelatele dopo l'ultima Partita e guadagnate .

# REGOLE AGGIUNTIVE

## MAZZO AVVERSARIO

Nel gioco trovate 64 carte Avversario divise in 16 diversi avversari (4 carte per avversario). Prima dell'inizio della partita, tutti i giocatori decidono di comune accordo quale divisione vogliono affrontare. Ognuno pesca quindi 3 differenti carte Avversario dai mazzi Avversario relativi alla divisione scelta (come da tabella sottostante), così che ognuno riceva 6 diverse carte Avversario. Le carte Avversario Avanzato dovrebbero essere posizionate sotto quelle facili, formando un mazzo che viene posizionato sulla plancia Partita.

Durante la preparazione, le carte non utilizzate vengono rimesse nella scatola, insieme agli indicatori Squadra non utilizzati.

| DIVISIONE      | MAZZI AVVERSARIO   | LIVELLO DI DIFFICOLTÀ |
|----------------|--|-----------------------|
| 3 <sup>^</sup> | 3 <sup>^</sup> DIVISIONE E<br>3 <sup>^</sup> /2 <sup>^</sup> DIVISIONE                 | Facile                |
| 2 <sup>^</sup> | 3 <sup>^</sup> /2 <sup>^</sup> DIVISIONE E<br>2 <sup>^</sup> /1 <sup>^</sup> DIVISIONE | Medio                 |
| 1 <sup>^</sup> | 2 <sup>^</sup> /1 <sup>^</sup> DIVISIONE E<br>1 <sup>^</sup> DIVISIONE                 | Difficile             |

## SOSPENSIONE

### Calciatori

Alcuni effetti presenti sulle carte portano alla sospensione di calciatori specifici. Se l'effetto non indica quale calciatore dovrebbe essere sospeso, tirate un dado a dodici facce. Il risultato indica il numero di Maglia del calciatore che deve essere sospeso. L'icona  indica che un qualsiasi calciatore con il numero di Maglia sopra l'11 è sospeso (dovete scegliere uno dei calciatori selezionabili). Posizionate la quantità indicata di  su quella carta Calciatore (se possibile). I calciatori sospesi non possono giocare durante le settimane seguenti. Durante la Partita, potete esaurire le carte Calciatore sospese gratuitamente per rimuovere da esse 1 .

Non potete utilizzare gli effetti dei calciatori sospesi; tuttavia, potete venderli per la metà del prezzo base.

### Altre carte

Alcuni effetti presenti sulle carte fanno posizionare  su altre carte. Se una carta ha un , non potete usarne le azioni o caratteristiche. Durante la Partita, potete esaurire una carta per rimuovere da essa 1  gratuitamente.

Alla fine della vostra partita, dovete perdere 1  per ogni segnalino  sulle vostre carte. Le carte con i segnalini  vengono ignorate per qualsiasi altro effetto e non forniscono  per la costruzione dei set.

## SEGNALINI FORZA E DEBOLEZZA PERMANENTI E TEMPORANEI

Vari effetti e azioni vi fanno posizionare segnalini Forza e Debolezza sulle vostre carte Calciatore. Durante la Partita, ciascun segnalino Forza fornisce +1 alla forza del calciatore su cui è posizionato, mentre ciascun segnalino Debolezza comporta un -1 alla sua forza.

I segnalini Forza Temporanea  e Debolezza Temporanea  vanno scartati dai calciatori dopo la Partita.

I segnalini Forza Permanente  e Debolezza Permanente  rimangono sulle carte Calciatore fino alla fine della partita.

## CARTE TATTICA

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 1 carta Tattica. Durante la partita, molti effetti vi permettono di pescare carte Tattica aggiuntive (se il mazzo Tattica è esaurito, non potete guadagnarne ulteriori).

Durante ogni giorno della Partita, dovete giocare esattamente 1 carta Tattica come vostra formazione e potete giocare una ulteriore per il suo effetto.

\* FORMAZIONE BASE \*

5-3-2



3-5-2



\* NIENTE DA PERDERE \*

4-3-3



Se la posizione sulla plancia Campionato del tuo avversario è più alta della tua, segna un gol.

**ESEMPIO:** Possedete 2 carte Tattica. Potete giocare 3-5-2 o 5-3-2 e usare l'effetto della carta "Niente da perdere", oppure usare quest'ultima come formazione per giocare con il 4-3-3 e non giocare una seconda carta Tattica.

## SEGNALINI PUNTI VITTORIA

Durante la partita, otterrete segnalini  in modi differenti. Ogni volta che ottenete un segnalino  aggiungetelo alla vostra Riserva.

I  posizionati sugli spazi Esperienza dei giovani rimangono fino alla fine della partita o fino a quando non decidete di vendere il giovane; a quel punto, rimettete i punti nella vostra Riserva.

# MODALITÀ SOLITARIO

## ★ MODALITÀ SOLITARIO ★

Nella modalità solitario di Eleven, la maggior parte delle regole rimangono invariate. Le differenze principali vengono introdotte dalle singole schede Scenario, e hanno sempre la precedenza sulle regole generali. Tuttavia, ci sono una serie di piccole modifiche che vengono spiegate qui sotto e che devono essere rispettate quando si gioca la modalità solitario.

### Preparazione della partita

Durante la preparazione della partita, rivela 4 carte Dirigente, scegline una, e scarta le altre. Successivamente rivela 3 carte Dirigente, scegline una e scarta le altre. Infine, rivela 2 carte Dirigente, scegline una e scarta quella rimasta. Le 3 carte che hai scelto saranno i tuoi dirigenti per il resto della partita.

Prima di iniziare a giocare, scegli in quale divisione vuoi giocare. Alcuni scenari vanno giocati in divisioni specifiche.

Molti scenari hanno regole speciali di preparazione che devi seguire. Leggi queste regole prima di preparare, come di consueto, la partita.

### Fine della settimana

Alla fine di ogni **settimana**, come di norma devi scartare la carta Calciatore, Staff, e Sponsor più a destra, così come la carta Giovane più in cima. In aggiunta, una volta a settimana, puoi scartare tutte le carte di un singolo tipo qualsiasi dall'Area Trasferimenti e rimpiazzarle con nuove carte.

### Fine della partita

Alla fine della partita, dovresti sommare i Punti Vittoria come di consueto. Ricorda che ogni scenario ha delle regole di punteggio aggiuntive. Se raggiungi i traguardi segnati sulla relativa scheda, vinci lo scenario. Controlla sulla tabella sottostante quale rango di Manager hai raggiunto!

|                      | 3 <sup>a</sup><br>DIVISIONE | 3 <sup>a</sup> /2 <sup>a</sup><br>DIVISIONE | 2 <sup>a</sup> /1 <sup>a</sup><br>DIVISIONE |
|----------------------|-----------------------------|---|---|
| Manager Principiante | <40                         | <40   | <35   |
| Assistente Manager   | 40                          | 40  | 35  |
| Manager Promettente  | 50                          | 45  | 40  |
| Manager Rispettabile | 55                          | 50  | 45  |
| Manager Fuoriclasse  | 65+                         | 55+   | 50+   |



# RIASSUNTO REGOLE

## LUNEDÌ

### Produzione

Ottenete le Risorse in accordo con le posizioni dei vostri indicatori Statistica sui tracciati.



### Incontro con la Dirigenza

Pescate una carta Incontro Dirigenza. Lanciate un dado a sei facce. Controllate i voti dei vostri dirigenti. Risolvete la decisione che ha preso più voti.

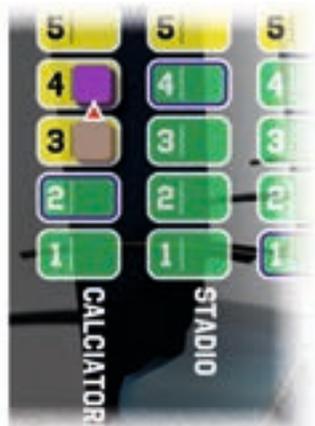


## MARTEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ

Ogni giorno, potete svolgere 1 singola azione Base, e potete pagare per svolgere 1 addizionale a Pagamento.

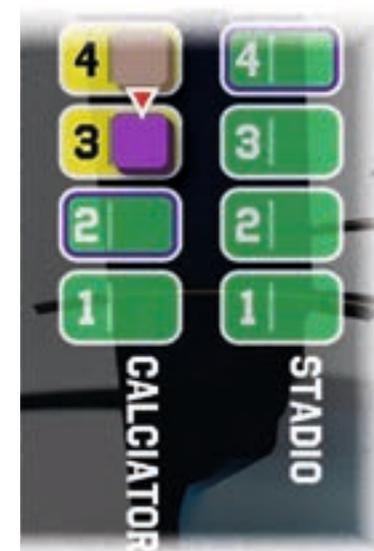
### Ingaggiare un calciatore o un giovane

Prendete la carta in cima al mazzo Giovani o 1 tra le 3 carte calciatore più a destra. Pagate il costo di ingaggio mostrato sull'angolo in alto a sinistra della carta. Prendete la carta e girate (se necessario) il relativo indicatore Maglia. Aggiornate la posizione dei vostri indicatori sul tracciato Mantenimento.



### Vendere un calciatore o un giovane

Scartate la carta Calciatore selezionata. Guadagnate 2 € + € pari al suo attuale valore di forza (modificato da eventuali segnalini Forza o Debolezza) e tutti i segnalini Forza o Debolezza sulla carta Calciatore. Aggiornate la posizione dei vostri indicatori sul tracciato Mantenimento.



# RIASSUNTO REGOLE

## Ingaggiare staff

Prendete 1 tra le 3 carte Staff più a destra. Pagate il costo di ingaggio mostrato sull'angolo in alto a sinistra della carta. Prendete la carta e posizionalatela sotto alla vostra plancia Club. Aggiornate la posizione dei vostri indicatori sul tracciato Mantenimento.



## Costruire un'Infrastruttura Stadio

Scegliete un segnalino Infrastruttura Stadio disponibile nella Riserva, pagate 3 € e posizionalatelo nello spazio Stadio sulla plancia Stadio. Applicare i suoi bonus (se necessario) e aggiornate la posizione dei vostri indicatori sul tracciato Mantenimento.



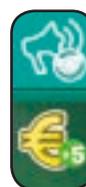
## Costruire l'Ufficio

Pagate il costo indicato immediatamente sopra al vostro indicatore Ufficio e muovetelo in su di uno spazio sul relativo tracciato.



## Firmare con uno sponsor

Scegliete 1 tra le 3 carte Sponsor più a destra. Scegliete quale tipo di contratto volete firmare.

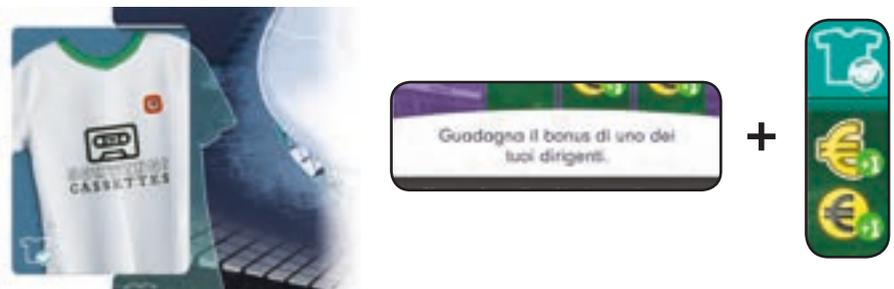


☞ - scartate la carta sponsor e ottenete l'effetto del contratto.

☞ - fate scivolare la carta a faccia in su sotto la vostra plancia Stadio e ottenete gli effetti del contratto o i bonus.



☞ - posizionate la carta a faccia in giù sul lato sinistro della plancia Stadio e ottenete gli effetti del contratto e i bonus.



## Azioni delle carte

Esaurite una carta Dirigente oppure Staff. Pagate il costo indicato e risolvete la sua azione.

## Azione aggiuntiva a Pagamento

Pagate 2 € e scegliete una delle vostre carte. Risolvete l'azione pagando il suo costo usuale (se c'è) ed esaurite la carta.

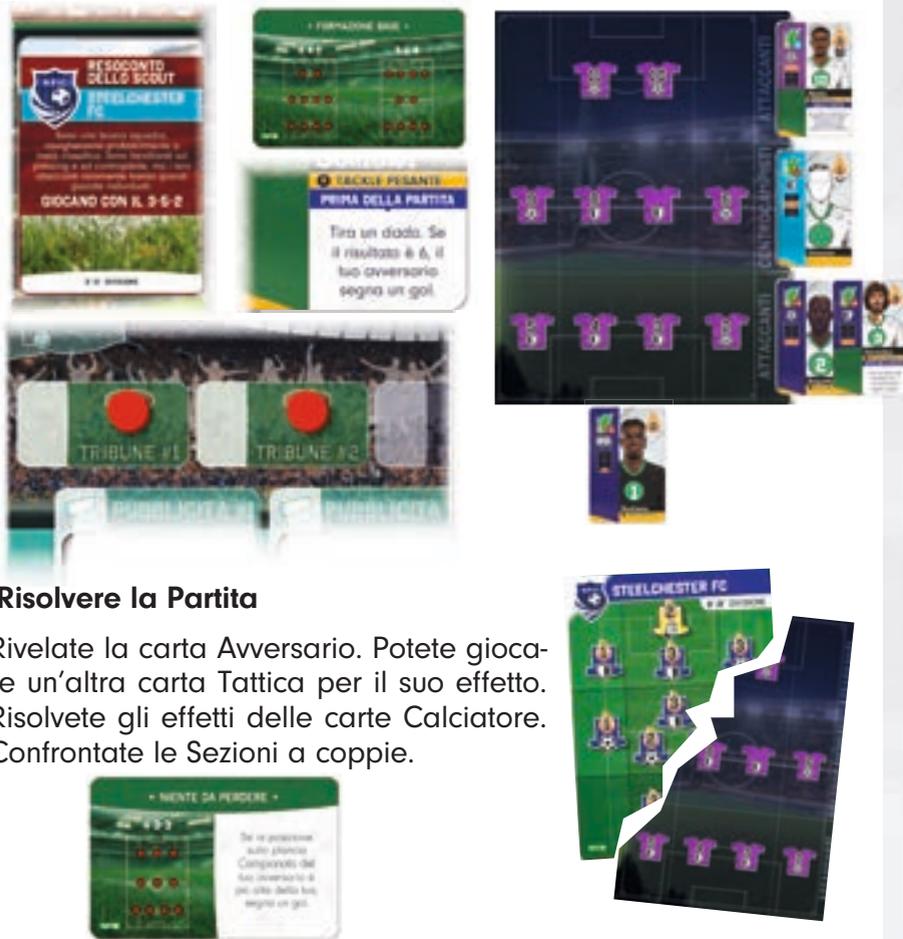


# RIASSUNTO REGOLE, RINGRAZIAMENTI

## PREPARARE LA PARTITA

### Prepararsi alla Partita

Leggete il Resoconto dello Scout sulla carta Avversario. Giocate una carta Tattica come formazione. Selezionate i calciatori e posizionate gli indicatori Maglia sul campo. Assegnate i  sulle Tribune. Scartate 1  dalle vostre carte. Risolvete gli effetti **PRIMA DELLA PARTITA**.



### Risolvere la Partita

Rivelate la carta Avversario. Potete giocare un'altra carta Tattica per il suo effetto. Risolvete gli effetti delle carte Calciatore. Confrontate le Sezioni a coppie.

### Verificate il Risultato della Partita

Risolvete gli effetti **DOPO LA PARTITA**. Muovete gli indicatori Squadra sulla plancia Campionato. Scartate  dalle Tribune per guadagnare . Scartate  e . Lanciate il dado per le Conseguenze della Partita. Lanciate il Dado Avversario e muovete il suo indicatore Squadra sulla plancia Campionato.



### Fine della settimana

Riattivate tutte le carte. Pagate i costi di Mantenimento. Scartate le carte più a destra nell'Area Trasferimenti. Conservate tutti i  e fino a 1 , , . Scartate i restanti. Passate l'indicatore di Livello.



## PORTAL GAMES

Publicato da: Portal Games Sp. Z o.o. ul. H. Slenkiewiczza 13, 44-190 Knurow, Polonia. 2022 PORTAL GAMES Sp. Z .o.  
Tutti i diritti riservati.

## PENDRAGON GAME STUDIO SRL

Via Curtatone, 6 - 20122 Milano  
www.pendragonestudio.com/it  
pendragonestudio@gmail.com  
info@pendragonestudio.com

**AUTORE:** Thomas Jansen  
**SVILUPPO DEL GIOCO:** Ignacy Trzewiczek, Jan Maurycy  
**DESIGN GRAFICO:** Mateusz Kopacz, Rafał Szyma  
**DISEGNO DI COPERTINA:** Mateusz Kopacz  
**DISEGNI:** Hanna Kuik, Maciej Simiński  
**REGOLAMENTO:** Jan Maurycy  
**PRODUTTORE ESECUTIVO:** Grzegorz Polewka, Damian Mazur  
**PROJECT MANAGER:** Marek Dąbrowski  
**EDITOR INGLESE:** Tyler Brown  
**TRADUZIONE:** Roberto Vicario  
**REVISIONE:** Alex Grisafi e Silvio Negri-Clementi  
**IMPAGINAZIONE:** Davide Corsi

Gli autori vogliono ringraziare i tester e tutti gli editori che hanno aiutato nello sviluppo del gioco.

Ringraziamenti Speciali per: Joanna Kijanka, Kuba Jarosz, Vincent Salzillo, Joanna Wareluk, Chevee, Michael Eckenfels, Kajtek Witrambowski, Alicja Święcicka, Laga Warszawa's team (Szymon & Jędrzej Święcicy, Carlos, Dorsz, GDM, Janik), Marek Spychalski, Filip Makówka, Wojtek Kondracki, Stawek Winszczyk, Karol Han, e tutte le altre persone che ci hanno aiutato durante i playtest.